

## SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

### 1. Metryczka materiału

<b>Tytuł materiału</b>	7 Tage in Deutschland. Wymiana Szkolna
<b>Numer materiału</b>	X.12
<b>Autor scenariusza</b>	Teresa Ciepły
<b>Weryfikacja WCAG</b>	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
<b>Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych</b>	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kusztelak)
<b>Weryfikacja językowa</b>	Angelika Wiśniewska
<b>Rodzaj multimedium</b>	film decyzyjny
<b>Wykorzystanie AR lub VR</b> <small>AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość</small>	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
<b>Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał</b>	III etap: liceum ogólnokształcące / technikum (zakres podstawowy i rozszerzony)
<b>Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał</b>	biznes i zarządzanie geografia historia język obcy nowożytny - niemiecki wiedza o społeczeństwie



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## 2. Opis materiału

### Skrócony opis materiału (abstrakt)

„7 Tage in Deutschland. Wymiana szkolna” to film decyzyjny związany z wymianą uczniowską do odtwarzania na komputerze, tablecie, smartfonie (wskazane sterowanie myszką). Widz bierze udział w 7-dniowej podróży do kraju niemieckojęzycznego, podczas której jest gościem rodziny partnera z wymiany.

Od pierwszych chwil filmu widz zostaje zaangażowany w przebieg jego akcji. Podejmuje decyzje mające wpływ na dalsze wydarzenia, w związku z czym jako „współtwórca” treści filmu widz uczestniczy interaktywnie w sytuacjach komunikacyjnych typowych dla programu wymiany uczniowskiej, np. planuje i odbywa podróże, spędza czas z rodziną goszczącą go, poznaje typową niemiecką szkołę, pracuje nad projektem, poznaje okolicę, bierze udział w wydarzeniu kulturalnym, zwiedza, uczestniczy w spotkaniu z przedstawicielami władz miasta, spędza dzień z partnerem z wymiany, dokonuje zakupów, w tym zakupu upominków itp.

Każdy dzień w filmie jest okazją do nauki języka niemieckiego, a także do zanurzenia się w kulturze kraju goszczącego – w tym przypadku Niemiec. Widz uczy się m.in. poprzez interakcję z filmem, gdy decyduje o dalszych losach bohatera, co jest atrakcyjnym sposobem na przyswajanie języka i poznawanie kultury. Decyzje te podejmowane są przez widza w różnorodny sposób i będą miały zróżnicowane konsekwencje (natychmiastowe, widoczne w późniejszym czasie lub polegające na wyborze prawidłowego komunikatu językowego).

W każdym dniu po zakończeniu wszystkich aktywności na ekranie może pokazywać się jedna z form wypowiedzi pisemnej: pocztówka, SMS, ogłoszenie, zaproszenie, list formalny, strona bloga, artykuł prasowy (do gazетки szkolnej/gazety lokalnej). Widz jest współtwórcą jej treści.

### Cel ogólny materiału

Udział w wymianie szkolnej często budzi obawy uczniów, którzy nie mają doświadczenia pobytu w kraju niemieckojęzycznym. Dzięki interaktywnemu udziałowi w wymianie szkolnej uczeń zostanie przygotowany do komunikacji językowej w warunkach immersji językowej i w angażujący sposób przyswoi nowe oraz utrwali poznane struktury językowe niezbędne w typowych sytuacjach komunikacyjnych. Wiele decyzji, które podejmuje widz w tym filmie decyzyjnym, odnosi się do informacji kulturowych, niektóre do zasad savoir vivre w Niemczech, dzięki czemu widz zdobywa cenną wiedzę, którą może wykorzystać podczas pobytu w kraju niemieckojęzycznym.

Dodatkowo uczniowie, którzy nie będą mieli szansy na udział w wymianie, mogą wirtualnie zdobyć tego typu doświadczenie.

Celem filmu decyzyjnego „7 Tage in Deutschland. Wymiana szkolna” jest m.in.:

- doskonalenie umiejętności myślowo-językowych, takich jak: czytanie ze zrozumieniem, formułowanie pytań i problemów, posługiwanie się kryteriami, uzasadnianie, wyjaśnianie, klasyfikowanie, wnioskowanie, posługiwanie się przykładami itp.;
- rozwijanie osobistych zainteresowań ucznia i integrowanie wiedzy przedmiotowej z różnych dyscyplin;
- zdobywanie umiejętności formułowania samodzielnych i przemyślanych sądów, uzasadniania własnych sądów;
- łączenie zdolności krytycznego i logicznego myślenia z umiejętnościami wyobrażeniowo-twórczymi;
- rozwijanie u widza (ucznia) szacunku dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata i zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości.

Oczekiwany poziom językowy gry jest zgodny z opisem zawartym w Europejskim Systemie Opisu



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Kształcenia Językowego oraz z zapisami podstawy programowej kształcenia ogólnego w zakresie języków obcych nowożytnych (na wstępie e- materiału istnieje opcja wyboru poziomu języka):  
a) zgodnie z podstawą programową III.1.P (poziom B1+/B2) lub III.1.R (poziom B2+/C1),  
b) zgodnie z podstawą programową III.2. i III.2.0 (poziom A2/A2+).

W materiale zaimplementowany jest słowniczek niemiecko-polski.

### Cele z podstawy programowej kształcenia ogólnego możliwe do realizacji za pomocą materiału

#### Szkoła ponadpodstawowa

##### Język obcy nowożytny (wariant III.1.P)

- Uczeń posługuje się w miarę rozwiniętym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych i fonetycznych), umożliwiającym realizację wymagań ogólnych dotyczących rozumienia, tworzenia i przetwarzania wypowiedzi oraz reagowania na wypowiedzi, w zakresie wszystkich tematów wskazanych w wymaganiach szczegółowych.  
*Adnotacja: Przykładowe słownictwo zostało podane w opisie poszczególnych scen.*
- Uczeń rozumie wypowiedzi ustne o umiarkowanym stopniu złożoności, wypowiadane w naturalnym tempie, w standardowej odmianie języka, a także wypowiedzi pisemne o umiarkowanym stopniu złożoności w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.  
*Adnotacja: Rodzaje tekstów na rozumienie ze słuchu: m.in. rozmowy, wiadomości, komunikaty, ogłoszenia, instrukcje, relacje, wywiady, dyskusje). Rodzaje tekstów na rozumienie wypowiedzi pisemnej: m.in. e-maile, SMS-y, napisy, ulotki, jadłospisy, ogłoszenia, rozkłady jazdy, instrukcje, wpisy na blogach, teksty narracyjne.*
- Uczeń samodzielnie tworzy proste, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.  
*Adnotacja: Rodzaje tekstów wypowiedzi pisemnej: m.in. ogłoszenie, zaproszenie, SMS, pocztówka, wpis na blogu.*
- Uczeń zmienia formę przekazu ustnego lub pisemnego w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

Ponadto materiał umożliwia kształtowanie umiejętności określonych w podstawie programowej w wymaganiach szczegółowych dotyczących wiedzy o kraju i znajomości kultury, zdolności do samooceny i używania technik samodzielnej pracy nad językiem, a także dotyczących używania strategii komunikacyjnych i kształtowania świadomości językowej.

##### Język obcy nowożytny (wariant III.1.R)

- Uczeń posługuje się dość bogatym zasobem środków językowych (leksykalnych, w tym związków frazeologicznych, gramatycznych, ortograficznych i fonetycznych), umożliwiającym realizację wymagań ogólnych dotyczących rozumienia, tworzenia i przetwarzania wypowiedzi oraz reagowania na wypowiedzi, w zakresie tematów wskazanych w wymaganiach szczegółowych.
- Uczeń rozumie różnorodne złożone wypowiedzi ustne wypowiadane w naturalnym tempie oraz różnorodne złożone wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- Uczeń samodzielnie tworzy w miarę złożone, bogate pod względem treści, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.  
*Adnotacja: Rodzaje tekstów wypowiedzi pisemnej - oprócz wymienionych powyżej do zakresu podstawowego: artykuł prasowy.*
- Uczeń zmienia formę przekazu ustnego lub pisemnego w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

Ponadto materiał umożliwia kształtowanie umiejętności określonych w podstawie programowej w wymaganiach szczegółowych dotyczących wiedzy o kraju i znajomości kultury, zdolności do samooceny i używania technik samodzielnej pracy nad językiem, a także dotyczących używania



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



strategii komunikacyjnych i kształtowania świadomości językowej.

### **Geografia**

Umiejętności i stosowanie wiedzy w praktyce:

- Korzystanie z planów, map, fotografii, rysunków, wykresów, diagramów, danych statystycznych, tekstów źródłowych oraz technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu zdobywania, przetwarzania i prezentowania informacji geograficznych.
- Rozwijanie umiejętności percepcji przestrzeni i wyobraźni przestrzennej.

### **Historia**

- Przemiany cywilizacyjne na świecie: Uczeń analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.
- Świat po II wojnie światowej. Początek zimnej wojny: Uczeń charakteryzuje polityczne, społeczne, gospodarcze i kulturowe skutki II wojny światowej.

Warunki i sposób realizacji: ważne jest, aby w procesie nauczania wykorzystywać, w miarę istniejących możliwości, takie formy, jak: wycieczki do archiwów, bibliotek i muzeów, miejsc pamięci, korzystanie z rekonstrukcji historycznych, spotkania z ciekawymi ludźmi / świadkami historii.

### **Biznes i zarządzanie**

- Rozumienie metod aktywnego poszukiwania pracy.
  - Uczeń charakteryzuje etapy podejmowania decyzji i stosuje metody wspomagające ten proces;
  - Uczeń wyjaśnia znaczenie pracy zespołowej, charakteryzuje główne bariery w budowaniu zespołu i organizuje jego pracę w celu realizacji określonego zadania.
- Zarządzanie projektami: specyfika projektu, zakres, etapy i cele projektu, planowanie zadań projektowych, budżet i harmonogram działań, role w projekcie i podział zadań, podsumowywanie zadań projektowych:
  - Uczeń wyróżnia zadania w projekcie i określa role w projekcie poszczególnych członków zespołu (na wybranym przykładzie).
  - Uczeń przygotowuje harmonogram i prosty budżet projektowy na podstawie zebranych danych.

### **Wiedza o społeczeństwie**

- Uczeń opracowuje projekt działań społecznych na rzecz wspólnoty lokalnej.
- Rozumienie siebie oraz rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów:
  - Uczeń rozpoznaje problemy najbliższego otoczenia i szuka ich rozwiązań.
- Udział obywateli w życiu publicznym – społeczeństwo obywatelskie:
  - Uczeń przedstawia formy wpływania obywateli na decyzje władz samorządowych, przykłady realizacji lokalnych inicjatyw mieszkańców finansowanych z budżetów obywatelskich oraz przedsięwzięć podejmowanych przez młodzieżowe rady gminy / miasta.

## **3. Charakterystyka materiału**

### **Opis zawartości merytorycznej materiału**

Na początku każdego dnia na ekranie wyświetla się data, tj. dzień i miesiąc (bez roku, aby film był stale aktualny) lub dzień tygodnia. Wykonawca może dodać godzinę, która będzie się automatycznie aktualizować zgodnie z dalszym przebiegiem fabuły.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## **DZIEŃ 1: PODRÓŻ I PRZYJAZD**

### **Scena 1: Pakowanie w Polsce**

Bohater planuje 7-dniowy pobyt w kraju niemieckojęzycznym. Podróż odbędzie się samolotem. Odczytuje w dzienniku elektronicznym wiadomość od nauczyciela (widoczna jest data sprzed dwóch tygodni). Wiadomość wyświetla się na ekranie: rozpoczyna się w języku polskim, a następnie można przeczytać, że nauczyciel będzie od tej chwili, podobnie jak w szkole ustnie, teraz również pisemnie komunikować się z uczniami w języku niemieckim (wszystkie kolejne wiadomości będą już w języku niemieckim).

W wiadomości przypomina on (w tle słychać głos mówiącego nauczyciela) podstawowe informacje organizacyjne, w tym wskazówki dotyczące:

- zawartości walizki wraz z informacją o dozwolonej wadze bagażu podręcznego i bagażu głównego,
- odprawy,
- miejsca i terminu zbiórki na lotnisku.

Bohater zwraca się bezpośrednio do widza z pytaniem: *O czym muszę pamiętać, gdy przygotowuję bagaż podręczny?* Na ekranie widać teraz stopklatkę z bohaterem. Na tle bohatera napisane jest w dymku to postawione pytanie, zaś pod nim dwie wersje odpowiedzi do wyboru. Słychać bohatera, który odczytuje obie odpowiedzi na głos.

**Decyzja:** *Nie mogę zapomnieć, że:*

**Wariant A:** *... tak samo ważne są jego wymiary i zawartość.*

**Wariant B:** *... ważna jest jego zawartość, ale rozmiar bagażu podręcznego nie ma dużego znaczenia.*

W czasie gdy na ekranie pojawiają się odpowiedzi do wyboru, w jednym z rogów ekranu widoczny staje się symbol słowniczka niemiecko-polskiego/polsko-niemieckiego. Widz może skorzystać z zaimplementowanego słowniczka.

LUB:

Widz może najechać myszką na wyraz, którego nie rozumie, a on podświetli się i ukaże się jego znaczenie angielskie.

Widz dokonuje wyboru odpowiedzi poprzez zaznaczenie jej na ekranie. Po wybraniu dowolnej odpowiedzi przez gracza wyświetla się komunikat o poprawności dokonanego wyboru wraz z uzasadnieniem, tj. poprawną informacją. Oprócz tego treść ta zostaje odczytana na głos przez bohatera.

**POWYŻSZY SPOSÓB POSTĘPOWANIA W CZASIE INTERAKTYWNEGO PODEJMOWANIA DECYZJI PRZEZ WIDZA DOTYCZY WSZYSTKICH KOLEJNYCH DECYZJI (odczytanie na głos ORAZ forma pisemna) – chyba że opis stanowi inaczej.**

W przypadku tej decyzji wyświetla się komunikat o najważniejszych zasadach przygotowania bagażu podręcznego przykładowego przewoźnika (do wykorzystania fikcyjna firma, ponieważ w materiale nie należy używać rzeczywistych nazw i znaków handlowych). Informacja zostaje odczytana przez bohatera na głos, zaś pod nią znajduje się symbol „Uwaga!” wraz ze wskazówką, że podane informacje mogą się nieznacznie różnić u innych przewoźników i należy je zawsze wcześniej sprawdzić.

**Rezultat:** Oprócz celów językowych ta decyzja ma cel praktyczny: zapoznanie ucznia, który do tej



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



pory nie podróżował samolotem, z podstawowymi zasadami podróżowania tym środkiem transportu. Uczeń znający te zasady powinien posiadać umiejętność rozumienia tych zasad w języku niemieckim.

Następnie na podstawie wiadomości od nauczyciela bohater sprawdza, czy przygotował wszystkie rzeczy, m.in.: ubrania, przybory toaletowe, dokumenty, w tym bilet na samolot, telefon komórkowy i jego osprzęt, pieniądze. Jeśli chodzi o pieniądze, to pulę finansów do dyspozycji bohatera powinno być widać na ekranie zawsze wtedy, gdy będzie on dokonywać jakichś zakupów. Pula ta powinna się wtedy adekwatnie zmniejszać.

Ważne, żeby wśród przygotowanych przez bohatera rzeczy brakowało niektórych. Następnie bohater kończy pakowanie walizki i uzupełnia brakujące i waży ją, korzystając ze specjalnej wagi podręcznej. Okazuje się jednak, że jest nadbagaż.

**Decyzja:** *Co powinienem odłożyć? Z czego na pewno mogę zrezygnować?*

**Wariant A:** *Nie biorę ze sobą ciepłej bluzy, golfu i dodatkowej pary butów.*

**Wariant B:** *Nie biorę ze sobą kurtki przeciwdeszczowej, kaloszy i dodatkowej pary butów.*

Po wybraniu odpowiedzi przez widza, bohater zwraca się do niego, mówiąc: *Mam nadzieję, że dokonałeś właściwego wyboru. Zobaczymy niebawem!*

**Rezultat:** Rezultat tej decyzji nie jest widoczny od razu. Jej konsekwencja uwidoczni się, gdy wykonawca zaplanuje w Niemczech nagle załamanie pogody: gwałtowne ochłodzenie lub silne ulewy. Bohater powinien być wtedy zmuszony zakupić brakującą część garderoby.

Po wyjęciu rzeczy zgodnie z wariantem A lub B bohater waży bagaż ponownie. Teraz waga bagażu jest odpowiednia. Wagę wkłada do walizki. Do podręcznego bagażu wkłada butelkę soku o pojemności 1 litra oraz tabletki przeciwalergiczne.

Po chwili przychodzi nowe powiadomienie o wiadomości od nauczyciela. Tym razem można przeczytać i usłyszeć, że przypomina on o tym, aby wziąć rzeczy niezbędne do zrealizowania planowanego projektu. Widz wkłada do walizki teczkę z gumką oraz niewielkie pudełko.

**Słownictwo np.:** części garderoby na pogodę i niepogodę, nazwy dokumentów osobistych, w tym międzynarodowa karta młodzieżowa, bilety, karta pokładowa, ubezpieczenie, bagaż podręczny itp.

## **Scena 2: Lotnisko**

Po przyjeździe na lotnisko bohater szuka miejsca zbiórki, po czym spotyka się z uczestnikami wymiany w umówionym miejscu. Młodzież wita się w języku polskim. Na spotkanie docierają także nauczyciele-opiekunowie ze strony polskiej i niemieckiej. Od tej chwili wszystkie rozmowy powinny być w języku niemieckim. Następnie uczestnicy oczekują na odprawę. Na lotnisku powinno być w tle słycać rozmowy pasażerów. Rozmowy powinny być w różnych językach, np. w języku polskim, niemieckim, angielskim, hiszpańskim i francuskim, oraz dotyczyć typowych sytuacji związanych z przebywaniem na lotnisku: powitań, pożegnań.

Nie powinno zabraknąć rozmów pasażerów (te wskazane są wyłącznie w języku niemieckim), dotyczących: sprawdzania aktualnego rozkładu lotów (przyloty, odloty, loty anulowane), poszukiwania odpowiedniej bramki lub rozmów o zakupie jedzenia lub napojów. Bohater powinien zostać także poproszony o pomoc w odczytaniu informacji lub wskazaniu poszukiwanego miejsca.

W tym momencie wykonawca powinien zaplanować podejmowanie decyzji przez widza. Do



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





wyboru powinny być wtedy prawidłowe sformułowania językowe i sformułowania błędne. W przypadku decyzji dotyczącej wyboru poprawnej wypowiedzi film powinien być kontynuowany wyłącznie po wybraniu poprawnej odpowiedzi. Wybranie niepoprawnej odpowiedzi powinno skutkować np. cofnięciem filmu.

### **POWYŻSZY SPOSÓB POSTĘPOWANIA W CZASIE INTERAKTYWNEGO PODEJMOWANIA DECYZJI PRZEZ WIDZA DOTYCZY WSZYSTKICH KOLEJNYCH DECYZJI ZWIĄZANYCH Z WYBOREM POPRAWNYCH STRUKTUR JĘZYKOWYCH**

W trakcie oczekiwania na odprawę bohater przygląda się grupie młodzieży w wieku licealnym, tworzącej „ekipę reporterską”. Młodzież przeprowadza wywiad w języku angielskim z pracownikiem lotniska na temat udogodnień w podróżowaniu samolotem, na które mogą liczyć osoby z niepełnosprawnością, np. osoby o ograniczonej sprawności ruchowej lub osoby z niepełnosprawnością wzroku. Korzystają z kamery i mikrofonu, a sam wywiad powinien być krótki i dotyczyć najważniejszych informacji na powyższy temat.

Następnie bohater przechodzi przez odprawę oraz kontrolę bezpieczeństwa. Z uwagi na to, że nie wszyscy uczniowie podróżowali już samolotem, warto stworzyć sytuację podczas kontroli bezpieczeństwa, w której podczas prześwietlania bagażu podręcznego okazałoby się, że bohater nie może wnieść ze sobą do samolotu np. butelki o pojemności 1 litra z napojem zakupionym wcześniej. Zanim obsługa lotniska zwróci uwagę bohaterowi i wyjaśni konieczność zakupu napojów w strefie wolnocłowej, następuje stopklatka i bohater zwraca się bezpośrednio do widza.

**Decyzja:** *Mam w bagażu coś, czego nie powinienem mieć. Co powinienem był wcześniej z niego wyjąć?*

**Wariant A:** *tabletki przeciwalergiczne*

**Wariant B:** *butelkę soku*

**Rezultat:** Wyświetla się komunikat o poprawności dokonanego wyboru. Tym razem nie można przeczytać wyjaśnienia, gdyż uzasadnienie wypowiada obsługa lotniska: *Napoje w butelkach o pojemności co najmniej 1 litra zakupione wcześniej są zakazane w bagażu podręcznym.*

Dopiero teraz wyświetla się treść wypowiedzianej informacji, a następnie słychać i można jednocześnie przeczytać inne wskazówki dotyczące przedmiotów zakazanych w bagażu podręcznym, w tym wskazówkę o tym, w jakiej formie można wziąć ze sobą leki (np. nie wolno syropów) i jak je należy zapakować. Następnie bohater zostaje poproszony o zakup napoju w strefie wolnocłowej.

Bohater z butelką zakupionej wody mineralnej w rękę kieruje się do odpowiedniej bramki, przechodzi pomostem pasażerskim w kierunku autobusu. Podjeżdża do samolotu, wchodzi i zajmuje w nim odpowiednie miejsce.

**Słownictwo np.:** lotnisko, terminal, hala przylotów, hala odlotów, monitor informacyjny, odprawa biletowo-bagażowa, bagaż podręczny, bagaż rejestrowany, paszport, karta pokładowa, kontrola bezpieczeństwa, samolot, asystent PRM, miejsce itp.

### **Scena 3: Powitanie w Niemczech**

Bohater ląduje na lotnisku w Niemczech. Na lotnisku czeka na niego rodzina, u której zamieszka. Wskazane jest, żeby partner(ka) z wymiany miał(a) rodzeństwo w różnym wieku – dużo młodsze i nastoletnie. Nastolatek lub nastolatka powinni nosić aparat ortodontyczny, tak aby ich sposób artykułowania był zniekształcony w sposób typowy dla użytkownika aparatów ortodontycznych.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Natomiast rodzeństwo w wieku do 2 lat wypowiada się w sposób typowy dla dzieci w tym wieku.

Bohater zapoznaje się z członkami rodziny, jest serdecznie witany i od pierwszej chwili pobytu w Niemczech używa do komunikacji języka niemieckiego. Witając się z rodzeństwem partnera(ki), powinien poprosić o powtórzenie, np. imienia. Następnie wszyscy wsiadają do samochodu i jadą do domu. W trakcie podróży partner(ka) z wymiany opowiada, gdzie i jak będzie mieszkać bohater (opisuje pokój i jego wyposażenie, pokazuje zdjęcia itp.) oraz wyjaśnia, w jaki sposób będą przemieszczać się z domu do szkoły.

Na zakończenie dnia na ekranie pojawia się strona blogowa. Widać dwa wpisy na blogu z opisem tego dnia. Każdy z nich powinien być napisany w sposób naturalny, językiem typowym dla nastolatka i zawierać także zdania złożone, nie tylko pojedyncze. Oba powinny składać się ze 100-150 wyrazów (zgodnie z wymaganiami dotyczącymi wypowiedzi pisemnej na egzaminie maturalnym). Podstawową różnicą obu wpisów blogowych powinna być różna kolejność opisanych wydarzeń. Aby o wyborze przez widza nie decydowała spostrzegawczość, lecz analiza treści, oba wpisy powinny różnić się od siebie sposobem sformułowania każdej informacji. Określenia służące do wyrażenia przebiegu czasowego powinny być zróżnicowane w obu wpisach.

**Decyzja:** Bohater pyta widza, który przebieg spośród dwóch wariantów jest zgodny z wydarzeniami, w których uczestniczył.

**Wariant A:** nieprawidłowy

**Wariant B:** prawidłowy

**Rezultat:** Poprawny wybór przekierowuje do pierwszej sceny następnego dnia, słychać gratulacje od bohatera. W przypadku nieprawidłowego wyboru wyświetlają się migawki z retrospekcją wydarzeń. Po czym wraca strona wyboru. Widz decyduje ponownie. Przy poprawnym wyborze następuje przekierowanie do sceny 1 z następnego dnia.

**Słownictwo np.:** rodzina goszcząca, typowe sformułowania: Jak minął lot? Miło mi poznać, wygląd domu, pokoju, wyposażenie, środki transportu itp.

## **DZIEŃ 2: PIERWSZY DZIEŃ W NIEMIECKIEJ SZKOLE**

### **Scena 1: Śniadanie z rodziną**

Bohater spędza poranek z rodziną goszczącą, jedząc śniadanie i rozmawiając o planach na cały tydzień. Sytuacja powinna być naturalna. Młodsze rodzeństwo powinno starać się skierować uwagę bohatera na nie, tak jak to robią dzieci w podobnym wieku. Bohater otrzymuje wskazówkę, że obiad w przerwie obiadowej będzie organizować sobie sam, a pieniądze na niego będzie dostawać za każdym razem od rodziny goszczącej go.

W trakcie rozmowy bohater chciałby poprosić o coś, co znajduje się po drugiej stronie stołu. Zwraca się bezpośrednio do widza.

**Decyzja:** *Chciałbym poprosić o podanie maselniczki znajdującej się po drugiej stronie stołu, ale nie wiem, jak to zrobić. Pomóż mi proszę.*

**Wariant A:** *Poradzę sobie inaczej. Po prostu sięgnę po maselniczkę. Wystarczy, że wstanę i się pochylę nad stołem. Na pewno sam dosięgnę.*

**Wariant B:** *Spróbuję to jednak sformułować. Powiem: Czy mogę prosić o podanie maselniczki? (w tym przypadku pytanie powinno być sformułowane w tłumaczeniu dosłownym z czasownikiem:*



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





*geben*, tak jak wyraziłby to ktoś nie znający stosownego wyrażenia w języku niemieckim na wyższym poziomie językowym).

**Rezultat:**

Wybór wariantu A – wyświetla się scena, w której bohater wykonuje opisany ruch. Słychać sygnał dźwiękowy ostrzegawczy i komentarz partnera(ki) z wymiany: *Tak nie wypada*. Następuje przekierowanie z powrotem do wyświetlonych wariantów decyzji. Widz powinien zaznaczyć wariant B.

Wybór wariantu B – wyświetla się scena, w której bohater formułuje swoją wypowiedź tak, jak to opisano w wariantach. Słychać sygnał dźwiękowy z akceptacją i tuż za nim sygnał ostrzegawczy. Partner(ka) z wymiany wyjaśnia, że tak można powiedzieć, ale lepiej wyrazić to inaczej. I podaje strukturę z czasownikami: *reichen* i formą *würde*. Bohater powtarza strukturę na głos.

Następnie bohater zostaje zapytany, czy chciałby dokładkę któregoś z produktów znajdujących się na stole (dowolnie). Bohater znów zwraca się bezpośrednio do widza.

**Decyzja:** *Czy powinienem wziąć dokładkę?*

**Wariant A:** *Jestem wprawdzie nadal głodny, ale myślę, że w gościach nie wypada prosić o dokładkę.*

**Wariant B:** *Jestem nadal głodny, więc poproszę o dokładkę. Trochę mi wstyd.*

**Rezultat:**

**Wybór wariantu A:** Wyświetla się scena, w której bohater dziękuje za dokładkę. Rozmowa przy stole toczy się dalej i po chwili rodzina zaczyna sprzątać naczynia i pozostałe rzeczy ze stołu. W tej scenie ważne jest, aby reakcja gospodarzy była zgodna ze schematem kulturowym typowym dla Niemiec, czyli nikt nie namawia ponownie. Po śniadaniu partner(ka) z wymiany pyta bohatera, czy nadal jest głodny. Bohater potwierdza. Następuje przekierowanie do sceny z uzasadnieniem.

**Wybór wariantu B:** Wyświetla się scena, w której bohater dziękuje, prosząc o dokładkę (ważne, aby wykonawca w całym materiale zadbał o to, aby używane przez bohaterów sformułowania językowe były naturalne, zawierały niemieckie Interjektionen do wyrażania emocji i nie były polonizmami – niezbędne jest skorzystanie z umiejętności native speakera doświadczonego w zakresie DaF-Unterricht). Następnie bohater otrzymuje dokładkę. Po chwili jest przekierowanie do sceny z uzasadnieniem.

Bohater i partner(ka) z wymiany wyjaśniają w tym zakresie różnice kulturowe z Polski i Niemiec, np. bohater mówi: *U nas typowo jest tak: Jeśli ..., to ...*. Partner(ka) z wymiany wyjaśnia np. *Pamiętaj, że w Niemczech nikt cię nie poprosi drugi raz i po prostu nadal będziesz głodny. Niemcy są konkretni. Więc jeśli jeszcze chcesz jeść, to musisz to po prostu powiedzieć. To żaden wstyd.*

**Słownictwo np.:** planowanie dnia/tygodnia, nazwy posiłków: śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja, drugie śniadanie, nazwy potraw, napojów, godziny i pory dnia, wyrażenia typowego small talk i wyrażenia typowe dla niego na etapie poznawania się nawzajem itp.

**Scena 2: Przygotowanie i droga do szkoły**

Bohater szykuje się do szkoły, przygotowuje plecak i potrzebne przybory. Od rodziny dostaje drugie śniadanie i kieszonkowe na obiad. Razem z partnerem/partnerką z wymiany udają się w drogę do szkoły. Będą poruszać się jednym, dowolnym publicznym środkiem transportu (autobus, tramwaj,



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



metro). Ważne jest, aby po drodze, zanim wsiądą do wybranego pojazdu, pokazane zostały niemieckie przystanki oraz stacja metra i symbole do ich oznaczania.

Po drodze muszą kupić bilet na przejazdy środkami transportu publicznego. Ważne, aby zostało pokazane, w jaki sposób obsługuje się automat do sprzedaży biletów. Partner(ka) nazywa głośno kolejne czynności, które należy wykonać, a bohater wykonuje je. Rozmawiają na temat różnych rodzajów biletów i wybierają bilet tygodniowy.

**Słownictwo np.:** plecak, różne przybory szkolne, drugie śniadanie, kieszonkowe, międzynarodowa karta młodzieżowa, karta tygodniowa, nazwy środków transportu, nazwy zabytków i innych miejsc itp.

### Scena 3: Powitanie w szkole

Bohater poznaje najbliższych kolegów i koleżanki partnera/partnerki z wymiany. Następnie zarówno bohater, jak i inni uczestnicy wymiany są przedstawiani klasie niemieckiej i nauczycielom, w tym dyrektorowi/dyrektorze szkoły. Wśród uczestników wymiany po stronie niemieckiej powinna być osoba z niepełnosprawnością wzroku. W trakcie zapoznawania się z dyrektorem/dyrektorką szkoły bohater wyciąga rękę na powitanie i mówi: *Miło Pana/Panią poznać*. Partner(ka) z wymiany marszczy na chwilę brwi w dezaprobach i otwiera usta, aby coś powiedzieć bohaterowi. Niestety, nie jest to możliwe, ponieważ zaczynają się zabawy integracyjne. Powinny zostać pokazane trzy zabawy wybrane z bezpłatnych materiałów dostępnych na stronie Deutsch-Polnisches Jugendwerk (dpjw.de), przy czym każda z nich powinna zostać wybrana z innej grupy zabaw (grup zabaw jest więcej, ale należy wybrać tylko spośród trzech dowolnych grup).

Zabawy integracyjne można znaleźć pod następującymi adresami:

1. w języku polskim: <https://pnwm.org/publikacje/w-tej-zabawie-jest-metoda/>
2. w języku niemieckim: <https://dpjw.org/publikationen/das-hat-methode/>

Po zabawach partner(ka) podchodzi do bohatera i mówi coś na ucho. Bohater ma najpierw zdziwioną, a po chwili zawstydzoną minę. Od razu wyszukuje wzrokiem dyrektora/dyrektorkę. Jest on(a) jednak zajęty(a) rozmową z nauczycielem opiekunem. W tym czasie bohater zwraca się do widza.

**Decyzja:** *Jak myślisz, co powiedział(a) mi (tu pada imię partnera/partnerki) na ucho?*

**Wariant A:** *Nieodpowiednio się zachowałem w rozmowie z dyrektorem/dyrektorką szkoły.*

**Wariant B:** *Niewłaściwie się odezwałem do dyrektora/dyrektorki szkoły.*

**Rezultat:**

**Wybór wariantu A** skutkuje potwierdzeniem: *Masz rację*. Słysząc głos partnera(ki) i można jednocześnie przeczytać uzasadnienie. W uzasadnieniu wspomniane jest, że istnieją różne zasady dobrego zachowania, tzw. Knigge. Zgodnie z nimi osoba młodsza nie podaje jako pierwsza ręki osobie starszej. Oprócz tego, jeśli osoba młodsza zwraca się do osoby dorosłej i zna jej nazwisko, wtedy powinna je użyć w wypowiedzi razem z formą grzecznościową, np. Frau Gut, Herr Böse.

**Po wybraniu wariantu B** widz słyszy głos partnera(ki) z potwierdzeniem: *Masz rację*. Jednocześnie wyświetla się uzasadnienie. Jest ono takie samo jak w przypadku wariantu A, z tą różnicą, że kolejność wypowiedzi zostaje zmieniona. Zostaje więc wyjaśnione, że istnieją różne zasady dobrego zachowania, tzw. Knigge. Zgodnie z nimi, jeśli osoba młodsza zwraca się do osoby dorosłej i zna jej nazwisko, wtedy powinna je użyć w wypowiedzi razem z formą grzecznościową, np. Frau Gut, Herr Böse. Oprócz tego osoba młodsza nie podaje jako pierwsza



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



ręki osobie starszej.

Bohater podchodzi do dyrektora/dyrektorki, który(a) w tym czasie skończył(a) rozmawiać z nauczycielem-opiekunem. Bohater przeprosza za swoje zachowanie i wyraża swoją wypowiedź w odpowiedni sposób, zgodnie z zasadami savoir-vivre. Dyrektor(ka) jest oczywiście wyrozumiały(a).

Po zapoznaniu przedstawiony zostaje ogólny harmonogram dnia (dotyczący wszystkich uczniów wymiany). Celem uczestnictwa w zajęciach lekcyjnych jest m.in. uzyskanie informacji, w jaki sposób uczą się najchętniej uczniowie tej szkoły. Dodatkowo pada informacja, że każdy uczeń otrzyma inne zadanie specjalne. Następnie każdy uczestnik wymiany ze strony polskiej otrzymuje swój indywidualny harmonogram oraz mapkę szkoły i plan miasta (uczestnicy idą na lekcje do różnych nauczycieli).

Bohater analizuje swój harmonogram, czytając na głos po kolei poszczególne jego elementy. Przez cały czas harmonogram omawiany przez bohatera wyświetla się na ekranie. Bohater czyta na nim kolejno lekcje, w których będzie brać udział: nazwy przedmiotów, nazwiska nauczycieli, czas trwania każdej lekcji, miejsce, w którym się będzie odbywać (każda lekcja zaplanowana jest w innym skrzydle budynku szkolnego i na różnych kondygnacjach). Bohater czyta też czas trwania przerwy obiadowej.

Zadanie specjalne bohatera umieszczone jest poniżej na indywidualnym harmonogramie i polega na przeprowadzeniu wywiadu z pracownikiem biblioteki w centrum miasta oraz uzyskaniu informacji na temat akcji, którą planuje biblioteka, aby zachęcić dzieci i młodzież do czytania książek.

Bohater spogląda na zegarek i widzi, że zostało mu tylko 5 minut do rozpoczęcia pierwszej lekcji.

W tym momencie z ekranu znika harmonogram, a pojawia się mapka szkoły. Na mapce widać symbol ludzika zaznaczony w miejscu, w którym aktualnie znajduje się bohater. Bohater udaje się na poszukiwanie pierwszej sali lekcyjnej. Przemieszczanie się jest widoczne na mapce poprzez ruch ludzika. Widać, że bohater błędzi, myli skrzydła, zawraca itp. Ludzik przyspiesza, można czuć rosnące zdenerwowanie bohatera. Zegar obok mapki pokazuje upływający szybko czas.

Szkoła jest tzw. Tagesschule i realizuje lekcje od godziny 9.00 do 17.00 z dwugodzinną przerwą na obiad. Budynek szkoły mieści się w skrzydłach A, B, C, D. Każde skrzydło ma dwie kondygnacje. Wszystkie pomieszczenia w budynku szkoły są odpowiednio opisane. Dodatkowo przy każdym z pomieszczeń w odpowiednim miejscu znajduje się podpis w formie pisma punktowego. Szkoła dostosowana jest również do potrzeb osób o ograniczonej sprawności ruchowej.

Bohater zwraca się do widza z prośbą o pomoc.

**Decyzja:** Przykładowy opis – wskazówki muszą być adekwatne do przygotowanej mapki szkoły. Oprócz treści wariantów do wyboru musi być cały czas widać mapkę i informację, do której sali ma dojść bohater.

**Wariant A:** *Idź prosto i skręć w drugi korytarz w lewo. Wejdź po schodach na piętro. Schody znajdują się na końcu korytarza po jego prawej stronie. Sala jest po twojej lewej stronie, trzecie drzwi.*

**Wariant B:** *Odwróć się. Idź prosto i skręć w drugi korytarz w lewo. Wejdź po schodach na piętro. Schody znajdują się na końcu korytarza po jego lewej stronie. Sala jest po prawej, czwarte drzwi.*

**Rezultat:** Bohater dociera we właściwe miejsce, gdy widz wybierze jeden z wariantów. Drugi wariant musi być nieprawidłowy, a jego wybór będzie skutkować koniecznością ponownego wyboru. Przy czym tym razem bohater spóźni się na pierwszą lekcję. Wyświetli się scena, w której



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



wchodzi on spóźniony do sali i musi przeprosić za spóźnienie. Tuż przed wejściem zerka na harmonogram, aby sprawdzić nazwisko nauczyciela. Przeprosiny za spóźnienie formułuje zgodnie z poznanymi wcześniej zasadami zachowania.

**Słownictwo np.:** pomieszczenia szkolne, skrzydło budynku, osoba z niepełnosprawnością, Menschen mit normalem Sehvermögen, mit Sehbehinderung, pismo punktowe, rampa, winda, plan miasta, pracownik itp.

#### Scena 4: Udział w lekcjach

Bohater realizuje plan dnia w szkole: uczestniczy w odpowiednich lekcjach (biologia, język niemiecki, matematyka, historia, geografia). Lekcje zostaną przedstawione fragmentarycznie. Mogą być pokazane w przyspieszonym tempie, jak w niemych kinie. Natomiast w tle powinno być słychać bohatera, który krótko komentuje wydarzenia na lekcjach w szkole. Ważne, żeby jego komentarz był formułowany z jego perspektywy i zawierał informacje o jego emocjach związanych z udziałem w lekcjach w niemieckiej szkole.

Tematem lekcji biologii są wybrane procesy życiowe zachodzące w organizmie człowieka. Uczniowie w trzech 3-osobowych grupach oglądają różne animacje. Bohater należy do jednej z grup. Animacje pokazują procesy zachodzące w ciele człowieka: oddychanie, odżywianie i reakcja na bodźce. Każda grupa pracuje nad swoją animacją, ale widać z bliska jedynie to, co dzieje się w grupie bohatera. Animacja w danej grupie oglądana jest w czterech fragmentach. Pośrodku stolików, przy których siedzą uczniowie, leżą kolorowe oznaczenia grup. Każda grupa ma inny kolor. Każdy uczeń w grupie ma plakietkę w kolorze adekwatnym do koloru swojej grupy oraz indywidualne zadanie.

U pierwszej osoby jest napisane: *Notuję 3 najważniejsze pytania (związane z treścią animacji)*, druga: *Gromadzę słowa kluczowe i wyszukuję ich definicje*. Trzecia osoba: *Streszczam treść animacji w punktach*.

Ważne, żeby w tej scenie w filmie (lekcja biologii) dało się zobaczyć przebieg nauki w kooperacji. Nie musi być widać całej animacji. Musi być natomiast widać, że nauka przebiega etapami. Na tablicy napisany jest planowany czas trwania pracy nad poszczególnymi częściami: cz. 1, 2, 3 i 4. Najpierw na ekranach komputerów w grupach widać wyraźnie napis: cz. 1. Uczniowie oglądają animację, a następnie pracują w grupach nad indywidualnymi zadaniami i prezentują sobie nawzajem w grupie efekty indywidualnej pracy. Po określonym czasie nauczyciel daje znak, że rozpoczyna się etap drugi. Uczniowie odpinają plakietki i podają je osobie siedzącej obok, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każda z osób ma teraz nowe indywidualne zadanie. Proces powtarza się dwukrotnie.

Na końcu widoczne jest, że uczniowie siadają w grupach eksperckich. To nowe grupy mieszane, złożone z 3 uczniów z różnych grup (widać wyraźnie różne plakietki). Widać, że eksperci danego zagadnienia wymieniają się swoją wiedzą.

Na języku niemieckim bohater ogląda dwa krótkie filmiki przygotowane przez uczestników wymiany po stronie niemieckiej. Pierwszy filmik pokazuje, jaki sposób nauki oferuje uczniom ta szkoła niemiecka. W filmiku można zobaczyć debatę uczniowską (podobnie jak w „Jugend debattiert”) na temat np. Sollen Busse und Bahnen im öffentlichen Personennahverkehr für Schülerinnen und Schüler kostenfrei sein? Ponadto wymienione zostają projekty, nauka w formie odwróconej lekcji, doświadczenia, spotkania z seniorami itp. Drugi filmik pokazuje, w jaki sposób żyją typowe nastolatki w Niemczech. Filmik jest przygotowany w formie sondy, która została przeprowadzona na terenie szkoły wśród młodzieży. Należy wymienić te działania, które znajdują się w aktualnych statystykach np. na stronie statista.de. Następnie widać, jak bohater prezentuje na ekranie tablicy interaktywnej informacje dotyczące tych samych zagadnień o swojej szkole w Polsce.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Przed obiadem jest jeszcze lekcja matematyki, na której np. jakiś uczeń rozwiązuje prosty układ równań z ułamkami i kwadratami liczb. Powinno być widać tak, jak na lekcji matematyki w szkole polskiej, natomiast powinno być słychać, jak uczeń nazywa po niemiecku wszystko to, co pisze po kolei.

W trakcie przerwy obiadowej bohater wykorzystuje plan miasta, który otrzymał, i udaje się do restauracji, gdzie czyta menu, wybiera i zamawia dla siebie posiłek wraz z napojem. W trakcie oczekiwania na zamówienie bohater wykorzystuje czas na zaplanowanie wyjazdu z pracownikiem biblioteki. Widać, jak sporządza niezbędne notatki, poszukuje biblioteki na planie miasta. Po spożyciu posiłku bohater prosi o rachunek. Zwraca się bezpośrednio do widza.

**Decyzja:** *Czy jako uczeń w Niemczech powinienem dać napiwek?*

**Wariant A:** *Tak (z kciukiem uniesionym ku górze).*

**Wariant B:** *Nie (z kciukiem odwróconym w dół).*

**Rezultat:** Po wybraniu wariantu A pokazuje się potwierdzenie poprawności oraz informacja, którą jednocześnie odczytuje głos partnera(ki) z wymiany: *Przyjęło się, że młodzież w wieku szkolnym zaokrągli kwotę do pełnej wartości.* Następuje przekierowanie do sceny, w której bohater zaokrągli kwotę i dziękuje kelnerowi.

Wybór wariantu B jest również prawidłowy. Wyświetla się informacja, że uczniowie nie muszą dawać napiwku. Natomiast osoby dorosłe powinny dawać napiwek i w Niemczech ma on wartość 5% lub 10%. Zawsze jednak dawanie napiwku jest decyzją konkretnej osoby. Młodzi ludzie też mogą dawać napiwek, gdy chcą podziękować kelnerowi za obsługę. Następuje przekierowanie do tej samej sceny, w której bohater zaokrągli kwotę i dziękuje kelnerowi.

Bohater wraca do szkoły na lekcję geografii i historii. Podobnie jak wcześniej, chodzi tylko o pokazanie charakterystycznych sposobów nauki, więc te sceny mogą być w przyspieszeniu z komentarzem bohatera w tle. Na lekcję historii zaproszono sędziwą mieszkankę Berlina, która jest żywym świadkiem wydarzeń historycznych. Kobieta opowiada o emocjach mieszkańców towarzyszących budowie Muru Berlińskiego, a także jego upadkowi. Ustawione w półkole krzesła tworzą jakby widownię. Kobieta siedzi naprzeciw uczniom w wygodnym fotelu. Obok niej postawiono niewielki stolik, na którym stoją: szklanka z wodą i niewielka lampka dająca przytłumione światło. Na stoliku znajdują się zdjęcia i wycinki z gazet w starych albumach. Jeden z nich kobieta trzyma w ręku i w trakcie wypowiedzi pokazuje zdjęcia. Jeden z uczniów wyświetla na dużym ekranie interaktywnym za plecami kobiety te same zdjęcia i wycinki artykułów prasowych, które kobieta pokazuje w trakcie swojej opowieści. Uczniowie siedzący przed kobietą „odgrywają” rolę dziennikarzy i przeprowadzają wywiad z kobietą. Nad ekranem za plecami kobiety znajduje się napis w języku niemieckim, angielskim i polskim: *HISTORIA to NIE wydarzenia spisane w książkach. HISTORIĘ tworzą MAŁE HISTORIE pojedynczych ludzi, pomnożone przez miliony.*

Na lekcji geografii prezentowane są efekty prac projektowych w zespołach uczniowskich, np. w formie: filmiki, książki obrazkowe przygotowane dla małych dzieci, modele i in. w zakresie tematycznym związanym z podziałem Ziemi na morza, kontynenty i oceany. Ważne, aby w tej klasie była uczennica z niepełnosprawnością wzroku, której zespół zaprezentuje tyflomapę.

Bohater jest już trochę zmęczony, dlatego udaje się autobusem do domu. Posiada już kartę tygodniową, więc nie musi kupować biletu. Jednak podczas oczekiwania na przystanku powtarza w myślach poszczególne czynności, które należy wykonać, aby kupić bilet lub kartę. Bohater kieruje prośbą do widza.

**Decyzja:** *Próbuję sobie przypomnieć kolejność czynności w obsłudze automatu, ale nie mam*



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





*pewności, czy dobrze ją pamiętam. Pomóż mi, proszę.*

**Wariant A:** poprawna kolejność (zgodna z wypowiedzią partnera(ka) przy obsłudze automatu, ale sformułowana inaczej, np. wcześniej partner(ka) mówił(a) używając trybu rozkazującego, a teraz treść sformułowana jest za pomocą formy: Du solltest ...).

**Wariant B:** niepoprawna kolejność (ale czynności sformułowane takim sposobem, w jaki wyraził to partner(ka) z wymiany stojąc przy automacie).

**Rezultat:** Wybranie wariantu B powoduje powrót do ekranu wyboru i zawiera dodatkową informację: *Zdecyduj jeszcze raz.*

**Słownictwo np.:** związane z podstawowymi działaniami matematycznymi (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, liczby podniesione do kwadratu, ułamki itp.), słownictwo z zakresu biologii (związane z głównymi procesami życiowymi zachodzącymi w organizmie człowieka itp.), geografii (morza, oceany, kontynenty itp.), historii (Mur Berliński itp.), język niemiecki (zakres tematyczny: kultura), słownictwo związane z zamawianiem, płaceniem i dawaniem napiwku, słownictwo związane z instrukcją obsługi automatu do sprzedaży biletów.

### **Dzień 3: POZNANIE RODZINY I OKOLICY**

#### **Scena 1: Zwiedzanie miasta z rodziną**

Rodzina goszcząca pokazuje bohaterowi najważniejsze miejsca w okolicy. Bohater poznaje niektóre lokalne zabytki i atrakcje. Istotne jest, aby wśród tych miejsc znalazły się nie tylko klasyczne zabytki, lecz także miejsca nietypowe. Razem jedzą posiłek w restauracji. Tym razem bohater powinien np. dostać inny napój niż zamawiał i to zareklamować. Pyta więc widza.

**Decyzja:** *Czy w Niemczech jest jakiś charakterystyczny sposób wyrażania reklamacji?*

**Wariant A:** *Nie. Reklamuje się tak samo uprzejmie jak w Polsce.*

**Wariant B:** *Tak. Reklamuje się w sposób bezpośredni.*

**Rezultat:** Poprawny jest wariant B. W uzasadnieniu widz dowiadyuje się, że Niemcy są konkretni w nazywaniu swoich potrzeb, więc reklamacja wyrażona jest zazwyczaj w sposób bezpośredni. Natomiast w innym kraju niemieckojęzycznym – Austrii – reklamację wypada wyrazić podobnie jak w Polsce, w sposób uprzejmy. Dla wyobrażenia jak to powinno wyglądać można skorzystać np. z filmiku Easy German „8 Things You Shouldn't Do In Austria”.

**Słownictwo np.:** reklamować, zwrócić komuś uwagę, być niezadowolonym, wymienić, zawołać kelnera/kelnerkę itp.

#### **Scena 2: Zwiedzanie miasta samodzielnie, wykonanie zadania specjalnego**

Następnie bohater samodzielnie eksploruje miasto z mapą w ręku. Ważne, aby podczas samodzielnego zwiedzania był konfrontowany ze zwyczajnymi sytuacjami, typowymi dla życia w Niemczech. Powinien spostrzec ogólnodostępne miejsca do aktywnego spędzania czasu, np. gry w koszykówkę, zlokalizowane w tzw. plombach, tj. niewielkich przestrzeniach między budynkami. Na mijanej kafeerii powinna być reklama związana z możliwością zakupu napoju w pojemniku zwrotnym za kaucją (recup.de) itp. Widać osobę wchodzącą z kubkiem na wymianę (np. trzymany w opuszczonej dłoni) i osobę wychodzącą z kubkiem z gorącym napojem w ręku. Bohater zabiera ze sobą ulotkę na temat akcji. Po drodze czyta ją.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





Po drodze mija np. lodziarnię. Na oknie wystawowym spostrzega ogłoszenie dotyczące pracy dorywczej dla ucznia w jego wieku. Dowiaduje się z niego, że poszukiwana jest osoba do pomocy w myciu okien lodziarni. Wstępuje do lodziarni i oferuje swoją pomoc. Ustalony zostaje termin pomocy – bezpośrednio po wykonaniu zadania w bibliotece. Następnie bohater wybiera smak lodów i napój w plastikowej butelce zwrotnej, i dokonuje zakupu.

**Decyzja:** *Lubię próbować nietypowe smaki lodów. Jak zapytać o takie lody?*

**Wariant A:** *Czy mieliby Państwo lody również w wersji wegańskiej i dla wegetarian, ale bez laktozy?*

**Wariant B:** *Czy mieliby Państwo np. lody z białej kielbasy lub lody ze szparagów?*

**Rezultat:** Wybór A jest nieprawidłowy. Pojawia się informacja, że lody wegetariańskie, wegańskie i bez laktozy nie są wyjątkiem i są obecnie bardzo popularne w lodziarniach w Niemczech. Po wybraniu wariantu B pojawia się potwierdzenie prawidłowego wyboru i uzasadnienie, że lodziarnie w Niemczech oferują różne nietypowe smaki. Lody z białej kielbasy można zjeść w Monachium, zaś sezonowo sprzedaje się lody ze szparagów w lodziarni w Hesji.

Następuje przekierowanie do sceny, w której bohater dowiaduje się, że ta lodziarnia posiada nietypowe smaki. Bohater przygląda się ofercie i wybiera ostatecznie lody o smaku awokado z nachos i kremowym sosem z papryczek chilli. Bohater płaci gotówką i zaokrągla kwotę do pełnej wartości. Dziękuje za obsługę.

Następnie bohater powinien dotrzeć do biblioteki w centrum miasta i przeprowadzić wywiad z pracownikiem biblioteki. Stojąc przed biblioteką bohater zwraca się do widza.

**Decyzja:** *Który zestaw pytań powinienem wybrać? Przygotowałem dwa.*

**Wariant A:** Zawiera zestaw pytań sformułowanych za pomocą Konjunktiv.

**Wariant B:** Zawiera zestaw tych samych pytań sformułowanych w Indikativ. Przy czym zmieniona jest kolejność pytań, ale przebieg wywiadu nadal powinien być logiczny.

**Rezultat:** Oba warianty są prawidłowe, w związku z tym nie jest istotne, który z nich wybierze widz. Z uzasadnienia można się dowiedzieć, że pytania w wywiadzie można zadać jednym z tych sposobów, ale bardziej uprzejmy byłby wariant A. Następuje przekierowanie do sceny wywiadu, w której bohater posługuje się pytaniami z wariantu A.

Następnie wraca do lodziarni, gdzie pomaga w myciu okien wystawowych. Pracownik/pracownica lodziarni jest zadowolona z efektu pracy bohatera i oferuje mu tę samą pracę dorywczą w kolejnym tygodniu. Bohater powinien odmówić i uzasadnić odmowę.

W drodze powrotnej bohater obsługuje automat, zwracając w nim plastikową butelkę zwrotną po napoju. Powinno to zostać tak przedstawione, aby widz, który dotychczas nie korzystał z automatu, mógł się nauczyć jego obsługi.

**Słownictwo np.:** miasto, zabytek, nazwy typowych zabytków, park, kościół, kaucja, nietypowy, słownictwo związane z myciem okien (sprzęt, środki czystości), napisy na automacie opakowań zwrotnych, słownictwo związane z wywiadem z pracownikiem biblioteki itp.

#### **DZIEŃ 4: ZWIEDZANIE I NAUKA**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



### Scena 1: Wizyta w Urzędzie Miasta

Bohater wraz z uczestnikami wymiany odwiedza Urząd Miasta, gdzie uczestniczy w spotkaniu z burmistrzem Martinem Walser. Bohater siedzi wśród innych uczniów tyłem do kamery. Wszyscy skierowani są w stronę burmistrza, który stoi przed nimi. Widać, jak uczniowie podnoszą rękę, aby zadać pytanie. Nie musi być słyhać pytań. W pewnej chwili bohater odwraca się i pyta widza.

**Decyzja:** *Nie wiem, o co powinienem zapytać. Interesują mnie dwie rzeczy, ale mogę zadać tylko jedno pytanie.*

**Wariant A:** *Panie burmistrzu, jak miasto dba o ochronę środowiska? Proszę podać jeden, najbardziej aktualny przykład.*

**Wariant B:** *Panie Walser, jak miasto dba o potrzeby młodych mieszkańców, w tym o potrzeby osób z niepełnosprawnością?*

**Rezultat:** Niezależnie od wyboru, tym razem brak jest uzasadnienia.

Jeśli widz wybierze **wariant A**, od razu nastąpi przekierowanie do sceny, w której uczniowie oglądają filmik zapowiadający instalację w mieście tzw. „wesołych” koszy na śmieci (inicjatywa z Hamburga, która znajduje naśladowców:

<https://www.stadtreinigung.hamburg/stadtsauberkeit/papierkoerbe/>

Następnie burmistrz wymienia: opakowania zwrotne, automaty na opakowania zwrotne, oczyszczalnię ścieków, akcję promującą instalację przydomowych, naturalnych oczyszczalni ścieków. Za jego plecami widać plakat promujący akcję.

W przypadku, gdy widz wybierze **wariant B**, następuje przekierowanie do sceny, w której burmistrz wyjaśnia, w jaki sposób miasto staje się przyjazne młodym mieszkańcom. Na pewno powinien odwołać się do instalacji tzw. plomb, które w drodze przez miasto widział bohater, oraz wspomnieć o partycypacji młodzieży. W tle wyświetlana jest prezentacja. W przygotowaniu tego fragmentu filmu można skorzystać z bezpłatnych materiałów na temat „Jugend macht Stadt” dostępnych na stronie Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung.

**Słownictwo np.:** ratusz, burmistrz, urząd, zwiedzanie, zakład oczyszczania miasta, opakowania zwrotne, kosz na śmieci, automat na opakowania zwrotne, oczyszczalnia ścieków, przydomowa oczyszczalnia ścieków, partycypacja, „plomba”, wybrane słownictwo z materiałów „Jugend macht Stadt” itp.

### Scena 2: Praca nad projektem

Bohater spotyka się w szkole z uczestnikami wymiany. Ma ze sobą teczkę z gumką, którą spakował do swojej walizki przed wyjazdem (wykonawca zaplanuje, co znajduje się w tej teczce. Ważne, żeby jej zawartość była związana z tematem projektu). Nauczyciel-opiekun wymiany dzieli uczestników wymiany na grupy projektowe.

Na wstępie grupy projektowe powinny ustalić swój plan działania nad projektem i określić, kto za co będzie odpowiedzialny. Bohater zwraca się do widza.

**Decyzja:** *W mojej grupie są: Emma – jest doskonała z matematyki, Elias, który jest bardzo przedsiębiorczy i Jasmin, która świetnie analizuje i syntetyzuje informacje. Ja potrafię dobrze planować i przewidywać skutki. Tworzymy więc silną grupę. Jak powinniśmy działać? W jakiej kolejności?*



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**Wariant A:** Wymieniona jest kolejność zgodna z opisem sceny poniżej, tj. 1. zainicjowanie działań - analiza zadania, 2. zapoznanie z budżetem do dyspozycji zespołu oraz listą pomysłów, 3. przypomnienie pomysłów ze spotkania z burmistrzem, 4. szacowanie kosztów (wybór pomysłów mieszczących się w budżecie), 5. uzupełnienie pomysłów o aktywności angażujące młodzież oraz o pomysły na pozyskiwanie sponsorów i dotyczące organizacji akcji propagujących, 6. sporządzenie ostatecznego planu działań, 7. przedstawienie planu działania w uczestnikom wymiany.

**Wariant B:** Wymieniona jest kolejność działań niezgodna z opisem wariantu A.

**Rezultat:** Należy wybrać wariant A, po czym następuje przekierowanie do sceny opisywanej poniżej. Wybór wariantu B skutkuje powrotem do ekranu wyboru.

Pracując nad projektem uczniowie poszukują odpowiedzi na pytanie: *W jaki sposób miasto powinno skutecznie spełniać potrzeby swoich mieszkańców?* Grupy projektowe otrzymują do dyspozycji wirtualną pulę pieniędzy, z której powinni skorzystać, planując sposoby wspierania mieszkańców. Dodatkowo otrzymują listę różnych pomysłów (np. 5, inne niż pomysły ze spotkania z burmistrzem) wspierających mieszkańców miasta i przewidywanych kosztów związanych z realizacją tych pomysłów. Lista jest otwarta i będzie ją można uzupełnić.

Razem ze swoją grupą bohater powinien powtórzyć informacje burmistrza na temat potrzeb mieszkańców z perspektywy grupy młodzieży. W ten sposób uczestnicy wymiany mogą określić istniejące problemy, tj. niespełnione lub niewłaściwie spełnione potrzeby młodych mieszkańców. Posiłkując się kwotą wirtualnych pieniędzy powinien wybrać odpowiednie pomysły z listy, uzupełnić ewentualnie swoje oraz zastanowić się, w jaki sposób młodzi ludzie mogliby zaangażować się w realizację wybranych pomysłów tak, aby obniżyć koszty ich realizacji. Na ekranie powinno być widać pulę pieniędzy, której wartość powinna zmieniać się adekwatnie wraz z konkretnymi pomysłami w grupie projektowej bohatera. Bohater planuje także w grupie sposoby zdobycia sponsorów i akcje propagujące.

Efektom pracy projektowej ma być wspólnie spisany plan działania. Gracz wykorzystuje rzeczy przywiezione ze sobą w teczce z gumką. Następnie pokazana jest scena, w której widać zespoły projektowe prezentujące efekty swojej pracy nad projektem.

**Słownictwo np.:** proponować, wybrać, wirtualne pieniądze, pula pieniędzy, spełniać potrzeby, przewidywać, uzupełniać, angażować się, koszty, sponsor, obniżać, poszukiwać, akcja, propagować itp.

## **DZIEŃ 5: CZAS WOLNY I INTEGRACJA**

### **Scena 1: Gra w piłkę nożną**

Bohater uczestniczy w meczu piłki nożnej z partnerami z wymiany. W meczu biorą udział piłkarze i piłkarki. Przed meczem bohater przysłuchuje się informacjom związanym z popularyzacją piłki nożnej kobiet w Niemczech. Informacje te wyświetlane są w formie 3-wymiarowej prezentacji multimedialnej. Bohater dowiaduje się z niej, że gra kobiet w piłkę nożną była dawniej zabroniona. Poznaje nazwisko założycielki pierwszego klubu piłkarskiego kobiet w Niemczech, dane statystyczne związane z liczbą kobiet grających aktualnie w piłkę nożną w Niemczech. Z prezentacji dowiaduje się również o rozczarowaniu Niemiec związanym z odrzuceniem ich kandydatury do organizacji Piłkarskich Mistrzostw Świata w 2027 roku (wygrała Brazylia). Razem z uczestnikami wymiany z Polski bohater bierze udział w quizie związanym ze słownictwem z zakresu piłki nożnej. Bohater zwraca się do widza.

**Decyzja:** *Jak myślisz, o ile w sezonie 2022/2023 zwiększyła się liczba widzów ligi piłkarskiej kobiet*



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



w stosunku do poprzedniego sezonu 2021/2022? Oszacuj.

**Wariant A:** O więcej niż 100 %.

**Wariant B:** O mniej niż 100 %.

**Rezultat:** Poprawny jest wariant A. To samo uzasadnienie pojawia się w przypadku obu wyborów widza. Z uzasadnienia widz dowie się, że liczba widzów ligi piłkarskiej kobiet wzrosła wtedy znacząco, bo aż o 277 % (na podstawie statystyki sportfive.de), czyli prawie 3-krotnie. W uzasadnieniu można przytoczyć też inne ciekawe statystyki. Po zapoznaniu się z uzasadnieniem następuje przekierowanie do kolejnej sceny – sceny 2 (karaoke w szkole).

**Słownictwo np.:** piłka nożna, mecz, mistrzostwa, drużyna, bramka, bramkarz, napastnik, obrońca, pomocnik, połowa boiska, pole karne, rzut wolny, rzut karny, sędzia oraz wyrażenia: strzelić gola, kibicować, sezon piłkarski, poprzedni sezon, liga piłkarska kobiet, zwiększyć się, szacować itp.

### **Scena 2: Udział w koncercie – karaoke w szkole**

Bohater bierze udział w wirtualnym „koncercie” najbardziej znanych wykonawców muzyki w Niemczech. Koncert ma motyw karaoke. W grupach projektowych uczestnicy wymiany losują z listy propozycji „swoje” piosenki, a następnie przygotowują się do występu. Lista jest różnorodna. Są na niej zarówno grupy muzyczne, jak i piosenkarze, bądź piosenkarki. Istotne jest, aby wykonawca materiału wybrał wykonawców popularnych w Niemczech w czasie, gdy powstawać będzie ten film interaktywny. Nie należy kierować się przy tym upodobaniami lub doświadczeniami osoby tworzącej tę listę, lecz np. aktualnymi listami muzyki Top, lub wynikami sondaży wśród młodzieży, dostępnymi w Internecie.

W grupach uczestnicy wskazują jedną osobę spośród siebie, która będzie występować na scenie. Jej zadaniem jest jak najwierniejsze naśladowanie wykonawcy, nie tyle pod względem muzycznym, co pod względem aktorskim. Uczestnicy w grupach pomagają w przygotowaniu, zwracając uwagę na charakterystyczne cechy artystów, ich zachowania i wyglądu. Cechy te są wymieniane przez uczniów. Ważne jest więc, aby grupa bohatera wylosowała do tego zadania postać charakterystyczną, której opis będzie wielobarwny, ciekawy. Do dyspozycji uczniów są zgromadzone przez nich przedmioty. Bohater ma ze sobą pudełko, które spakował do walizki przed wyjazdem. Wykonawca zdecyduje, co zawiera pudełko. Na ekranie pojawia się tekst piosenki do wykonania przez przedstawiciela grupy bohatera.

**Słownictwo np.:** koncert, grupa muzyczna, piosenkarz, piosenkarka, zabawa, wykonać utwór, zachowanie, wygląd, różne cechy wyglądu, różne cechy zachowania, naśladować, postać sceniczna, pseudonim, ruch sceniczny, strój sceniczny itp.

### **Scena 3: Wieczór z rodziną**

Bohater spędza wieczór z rodziną goszczącą na wspólnym gotowaniu tradycyjnej potrawy niemieckiej. Bohater powinien podawać naczynia i produkty oraz wykonywać czynności, o które jest proszony. Za każdym razem powinno być widać zbliżenie na bohatera, wykonującego daną czynność lub podającego daną rzecz. Bohater powinien mówić na głos, co robi, a młodsze rodzeństwo powtarzać zmieniając formę, np.: *Kuba robi to i to*. Następnie wraz z rodzeństwem partnera/ partnerki z wymiany przygotowuje stół do posiłku.

**Decyzja:** *Nigdy nie pamiętam, jak kładzie się sztucce. Pomóż mi proszę.*

**Wariant A:** *Sztucce kładę obok talerza tak, że od lewej strony patrząc leżą po kolei: widelec, łyżka, nóż.*



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**Wariant B:** *Sztućce kładę obok talerza tak, że gdy patrzę od prawej strony, to leżą po kolei: łyżka, nóż, widelec.*

**Rezultat:** Poprawny jest wariant B. W obu przypadkach wyboru wyświetla się zdjęcie nakrytego stołu do porównania i następuje przekierowanie do sceny, w której młodsze rodzeństwo partnera(ki) wymiany mówi np.: *Nóż kładę obok talerza, z prawej strony, obok po prawej łyżkę, a widelec po lewej stronie talerza* itp. Bohater powtarza za dzieckiem, zmieniając formę osobową: *Kładziesz [...]*.

Potem podczas kolacji opowiada, jak spędził czas w tym dniu. Pokazuje zdjęcia efektu pracy projektowej i z koncertu karaoke.

Po kolacji partner(ka) z wymiany proponuje grę towarzyską HEDBANZ, inaczej „Wer bin ich?” (czyli popularne również w Polsce CZÓŁKO). Wszyscy z radością przyjmują propozycję i siadają na dywanie. Rodzic prosi o to, aby pytania formułować w sposób prosty, tak aby młodsze rodzeństwo partnera(ki) też mogło uczyć się uczestnictwa w grze. Po rozpoczęciu gry powinno być widać, że wszyscy świetnie się bawią, pytając o to, kim są. Do taśm nałożonych na głowę umocowane są proste hasła, np. nazwy zwierząt środowiska wodnego i lądowego, znane postaci z bajek, nazwy wyposażenia pokoju itp. Ważne jest też, żeby obok hasła zapisanego słownie znajdował się rysunek (w celu ułatwienia gry młodszemu rodzeństwu).

**Słownictwo np.:** kolacja, wspólne gotowanie, nazwy naczyń niezbędnych podczas gotowania, przepis kucharski, nazwy produktów, nazwy potraw, nazwy sztuczków, cechy wyglądu, cechy zachowania lub charakteru itp.

## **DZIEŃ 6: ZAKUPY I PAMIĄTKI**

### **Scena 1: Zakup pamiątek**

Bohater odwiedza dwa lokalne sklepy z pamiątkami, wybiera prezenty dla rodziny i przyjaciół w Polsce. Odbiera paragony i zakupione przedmioty i chowa portfel do plecaka. Widz może się domyśleć, że bohater zapłacił, ale nie było widać w jaki sposób.

**Słownictwo np.:** pamiątka, sklep z pamiątkami, pocztówka, rodzaje pamiątek (adekwatnie do wybranego regionu Niemiec, w którym znajduje się gracz), Handarbeit itp.

### **Scena 2: Targ i lokalne produkty**

Bohater odwiedza lokalny targ, gdzie poznaje lokalne produkty i rozmawia ze sprzedającymi, pytając o cenę różnych produktów i pytając o produkty mu nieznane. Prosi o wybrane. Zanim zapłaci, zwraca się bezpośrednio do widza.

**Decyzja:** *Jak powinienem zapłacić?*

**Wariant A:** *Kartą, np. smartfonem.*

**Wariant B:** *Wyłącznie gotówką.*

**Rezultat:** Wyświetla się wyjaśnienie: *Wśród młodzieży coraz popularniejsze staje się płacenie smartfonem. Ale należy pamiętać, że najbardziej popularne w Niemczech jest, gdy za niewielkie sumy płaci się gotówką. Więc musisz być na zawsze na to przygotowany, żeby nie przeżyć niespodzianki.* Następnie widać, że bohater płaci gotówką za zakupione produkty.

**Słownictwo np.:** targ, produkt, sprzedawca, żywność, lokalne produkty, produkty rzemieślnicze



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





(handgemacht), gotówka, drobne itp.

## **DZIEŃ 7: POŻEGNANIE I POWRÓT**

### **Scena 1: Pożegnanie z rodziną goszczącą**

Bohater żegna się z rodziną goszczącą, wymienia się adresami i obiecuje utrzymywać kontakt.

**Słownictwo np.:** pożegnanie, wracać, wyrażenia: utrzymywać kontakt, obiecać, Żałuję, że to już koniec, Miło było Państwa poznać itp.

### **Scena 2: Podróż powrotna**

Bohater przyjeżdża na lotnisko, przechodzi odprawę i kontrolę bezpieczeństwa. Podczas oczekiwania na odlot uczestnicy wymiany przeprowadzają taki sam wywiad z pracownikiem lotniska, jakiemu gracz przysłuchiwał się w Polsce na lotnisku. Wywiad przeprowadzają w języku niemieckim. Słychać komunikat dotyczący wezwania pasażerów na pokład samolotu.

W samolocie bohater redaguje wpis na bloga oraz planuje napisać artykuł do gazety lokalnej.

**Decyzja:** *Tyle przeżyłem, że aż brakuje mi słów. Pomóż mi dokończyć bloga.*

Wyświetla się treść bloga (na 150 wyrazów), w której brakuje niektórych wyrazów (np. 5).

**DODATKOWO** poniżej wyświetla się lista brakujących wyrazów podzielona na dwie grupy: wyrazy z poziomu A2 i grupa ich odpowiedników z poziomu B2. Wyrazy uporządkowane są tak, że widać od razu, jakim wyrazem z wyższego poziomu językowego można zastąpić wyraz z niższego poziomu.

**Wariant A:** Pod blogiem (widać go cały czas) wyświetla się lista wyrazów do wstawienia (są to te same wyrazy z listy, ale tylko z wyższego poziomu językowego). Ich kolejność jest nieadekwatna do uzupełnienia w treści bloga.

**Wariant B:** Pod blogiem wyświetla się lista wyrazów do wstawienia (są to same wyrazy z wyższego poziomu językowego). Ich kolejność jest właściwa, adekwatna do uzupełnienia w treści bloga.

**Rezultat:** Bohater odczytuje treść wpisu na bloga w przypadku poprawnego wyboru. Jeśli widz wybierze niepoprawnie, treść bloga znika jak w wyładowanym komputerze, by po chwili pojawić się ponownie wraz z wariantami do wyboru. Przy czym tym razem warianty są zamienione miejscami. Jeśli widz wybierze, klikając bezmyślnie w inny wariant niż wcześniej, sytuacja z wygaśnięciem bloga się powtórzy. Kolejny raz wyświetlą się warianty tak samo jak w pierwszej wersji.

Film kończy się sceną, w której bohater rozmyśla nad swoimi doświadczeniami z wymiany. Pokazują się stopklatki z poszczególnych wydarzeń, w których uczestniczył. Na końcu widać artykuł prasowy w gazecie lokalnej z ciekawym tytułem oraz nazwiskiem i imieniem bohatera.

**Słownictwo np.:** wracać, doświadczenie, lot, ojczyzna, wspomnienie, osoby z niepełnosprawnością, asystent osoby z ograniczonymi możliwościami ruchowymi itp.

**Kluczowe wymagania merytoryczne i dydaktyczne dla Wykonawcy materiału, które muszą zostać uwzględnione**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





- Film w języku niemieckim, tj. wszystkie wypowiedzi ustne i pisemne są sformułowane w tym języku.
- W filmie używa się głosów profesjonalnych aktorów, zróżnicowanych wiekowo, w tym młodych aktorów, zaś sam bohater, prowadząc narrację, robi to w sposób ciekawy. Niedopuszczalny jest monotony sposób mówienia lub użycie głosów automatów, w tym automatów wysokiej jakości, ponieważ w ten sposób nie zostałyby oddane ważne emocje bohatera i osób z jego otoczenia.
- Film można zatrzymać za każdym razem, gdy uczeń-odbiorca nie zrozumie jakiejś informacji. Po powtórnym kliknięciu na ekran pojawia się transkrypcja treści ostatniego zdania (w języku niemieckim). Można wskazać w niej myszką nieznane pojęcie, po czym na ekranie pojawia się jego znaczenie w języku polskim.
- Widz powinien zostać od początku "zanurzony" w język niemiecki, tj. wszystkie dialogi, informacje, napisy, wiadomości mailowe itp. są w języku niemieckim (chyba że wskazano inaczej). W rozgrywce pojawiają się dwa lotniska - jedno w Polsce, drugie w Niemczech. Napisy na szyldach we wszystkich miejscach powinny być adekwatne dla lokalizacji w Polsce i Niemczech. W drodze powrotnej bohater podróżuje samolotem linii niemieckich, więc w samolocie również posługuje się językiem niemieckim.
- We wszystkich lokacjach powinno być słychać w tle odgłosy typowe dla danego miejsca.
- W materiale zaimplementowany jest słowniczek niemiecko-polski.
- Opis poszczególnych scen wskazuje minimum merytoryczne, które powinno zostać uwzględnione w przygotowaniu materiału. Każda lokacja może zostać obudowana innymi typowymi sytuacjami, podnoszącymi jakość materiału.

## Opis struktury materiału

**Ekran tytułowy: ...**

### **DZIEŃ 1: PODRÓŻ I PRZYJAZD**

**Scena 1:** Pakowanie w Polsce

**Scena 2:** Lotnisko

**Scena 3:** Powitanie w Niemczech

### **DZIEŃ 2: PIERWSZY DZIEŃ W NIEMIECKIEJ SZKOLE**

**Scena 1:** Śniadanie z rodziną

**Scena 2:** Przygotowanie i droga do szkoły

**Scena 3:** Powitanie w szkole

**Scena 4:** Udział w lekcjach

### **Dzień 3: POZNANIE RODZINY I OKOLICY**

**Scena 1:** Zwiedzanie miasta z rodziną

**Scena 2:** Zwiedzanie miasta samodzielnie, wykonanie zadania specjalnego

### **DZIEŃ 4: ZWIEDZANIE I NAUKA**

**Scena 1:** Wizyta w Urzędzie Miasta

**Scena 2:** Praca nad projektem

### **DZIEŃ 5: CZAS WOLNY I INTEGRACJA**

**Scena 1:** Gra w piłkę nożną

**Scena 2:** Udział w koncercie – karaoke w szkole

**Scena 3:** Wieczór z rodziną

### **DZIEŃ 6: ZAKUPY I PAMIĄTKI**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**Scena 1:** Zakup pamiątek  
**Scena 2:** Targ i lokalne produkty

### **DZIEŃ 7: POŻEGNANIE I POWRÓT**

**Scena 1:** Pożegnanie z rodziną goszczącą

**Scena 2:** Podróż powrotna

#### **Mechanika materiału**

- Film z gatunku: Interactive Movie. Wymagane są filmy reżyserowane z udziałem aktorów, bez użycia animacji (w tym animacji 2D) i materiałów stockowych.
- Film interaktywny ma umożliwić użytkownikowi pełną immersję w świat rzeczywistości wymiany szkolnej w naturalnych warunkach komunikacji (w Niemczech).
- Kamera z trzeciej osoby (TPV).
- Bohater jest narratorem wydarzeń i znajduje się w interakcji z widzem.
- Bohater znajduje się w interakcji z postaciami z jego otoczenia.
- Film charakteryzuje rozwój postaci, podejmowanie decyzji fabularnych i eksploracja świata (podobnie jak to jest w grach fabularnych typu RPG).
- Film podzielony jest na małe fragmenty.
- W określonych momentach filmu widz powinien podejmować decyzje - wybiera rozwiązanie zarysowanego problemu w wariacie A lub B. Dokonany wybór ma wpływ na dalszy przebieg filmu.
- Decyzje do podjęcia przez widza:
  - są mu przedstawiane przez bohatera w jego wypowiedzi ustnej skierowanej do widza,
  - po zapoznaniu się z wypowiedzią bohatera decyzje do wyboru wyświetlają się następnie na ekranie w formie tekstowej.
- Skutkiem podjętych decyzji jest: kontynuacja fabuły w jednym z dwóch wariantów: A lub B.
- Film można zatrzymać za każdym razem, gdy uczeń-odbiorca nie zrozumie jakiejś informacji. Po powtórny kliknięciu na ekran w dowolnym miejscu pojawia się transkrypcja treści ostatniego zdania (w języku niemieckim). Można wskazać myszką nieznaną pojęcie, po czym na ekranie pojawia się jego znaczenie w języku polskim.

#### **Grafika**

##### **Postacie:**

- Styl graficzny postaci inspirowany **Half-Life: ALYX**, ale uproszczony w detalach twarzy i ruchach. Twarze postaci wyrażają podstawowe emocje (radość, smutek, zaskoczenie, irytacja) bez potrzeby zaawansowanego systemu mimiki.
- Postacie powinny mieć dobrze widoczne cechy charakterystyczne (np. kolor włosów, okulary, ubrania oddające styl młodzieżowy w Niemczech/Polsce), co pomoże w ich łatwym rozróżnianiu.

##### **Lokacje (zewnętrzne):**

- Styl graficzny miejsc publicznych, takich jak lotniska czy ulice, inspirowany grą **Climb VR New York Parkour**, ale uproszczony. Zamiast bardzo szczegółowego odwzorowania detali, skupić się na kluczowych elementach rozpoznawalnych: tablicach informacyjnych, oznaczeniach bramek na lotniskach, reklamach w tle.
- Lotniska w Polsce i Niemczech: proste tekstury reprezentujące typowe elementy architektury obu krajów, jak ceglane ściany, duże szklane powierzchnie, szyldy w lokalnych językach.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- Miasto w Niemczech: kilka typowych budynków mieszkalnych, mały rynek, zarys historycznych budowli w tle. Dla oszczędności – statyczne elementy krajobrazu z dynamicznymi detalami (np. przechodnie, samochody).

#### Lokacje (wnętrza):

- Wnętrza inspirowane grą **Lotnicy VR**, ale z ograniczeniem nadmiaru detali.
- **Pokój bohatera** w domu goszczącym: meble w typowym niemieckim stylu, plakaty na ścianach, półka z książkami i drobnymi przedmiotami.
- **Kuchnia i salon**: proste wnętrza z kilkoma elementami dekoracyjnymi (np. zdjęcia rodzinne, kwiaty na stole).
- Szkoła: typowa sala lekcyjna z mapami, tablicą i ławkami – bez konieczności projektowania unikalnych detali.

#### Interfejs:

- Przejrzysty i minimalistyczny, dopasowany do immersji w języku niemieckim. Symbole, takie jak słownik, powinny być subtelne, a transkrypcje zdania lub podpowiedzi wyświetlane na tle pasującym do kolorystyki danej sceny (np. jasny ekran w szkole, neutralny w domu).

#### Efekty dźwiękowe:

- W tle dźwięki charakterystyczne dla lokacji, np. gwar rozmów na lotnisku, szum silników samolotu, dźwięki ulicy w Niemczech.
- W domu odgłosy typowe dla rodziny (np. dźwięk dzieci, czajnika).

#### Kamera i perspektywa:

- Widok z perspektywy trzeciej osoby (TPV) z ograniczonym polem widzenia, aby zminimalizować konieczność tworzenia pełnych detali w każdej scenie.

#### Przykładowe inspiracje

Grafika postaci jak w Half-Life: ALYX  
[https://store.steampowered.com/app/546560/HalfLife\\_Alyx/](https://store.steampowered.com/app/546560/HalfLife_Alyx/)

Grafika lotnisk, miejscowości jak w Climb VR New York Parkour:  
[https://store.steampowered.com/app/2354970/Climb\\_VR\\_New\\_York\\_Parkour/](https://store.steampowered.com/app/2354970/Climb_VR_New_York_Parkour/)

Grafika miejsc (wnętrz) jak w Lotnicy:  
[https://store.steampowered.com/app/2707150/Lotnicy\\_VR/](https://store.steampowered.com/app/2707150/Lotnicy_VR/)

## 4. Wymagania WCAG

### Opis dostosowania materiału celem spełnienia standardu WCAG



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodny ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinien też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia wysokiej jakości dostępnych cyfrowo materiałów edukacyjnych.**

Użytkownik ze szczególnymi potrzebami, korzystający z przygotowanego zaawansowanego e-materiału, powinien korzystać z mechaniki materiału (menu nawigacyjnego) w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym wybiera on dostosowania materiału do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań zaawansowanego e-materiału użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności. Zaawansowany e-materiał powinien spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem aplikacji. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach aplikacji przez użytkownika.

**Zaawansowany e-materiał powinien spełniać następujące kryteria:**

1. umożliwiać użytkownikowi z różnymi potrzebami korzystać z ułatwień dostępu, na wszystkich poziomach i etapach e-materiału;
2. posiadać instrukcję dla użytkowników z różnymi potrzebami, zawierającą informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka;
3. posiadać rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć);
4. umożliwiać korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli materiał tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik;
5. umożliwiać skorzystanie z pomocy w sytuacjach potencjalnie trudnych, związanych z poruszaniem się po materiale;
6. użytkownik przed skorzystaniem z zaawansowanego e-materiału powinien mieć możliwość zapoznania się tutorialiem objaśniającym, jak korzystać z ułatwień dostępu;
7. mechanika zaawansowanego e-materiału powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika;
8. zaawansowany e-materiał powinien być dostępny za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych.

Jeżeli w materiale będą występowały treści nieinterpretowalne przez technologie asystujące, wykonawca zobowiązany jest zapewnić alternatywę wchodzącą w e-materiał i stanowiącą integralną całość zaawansowanego e-materiału. Bez konsultacji z ekspertami ORE nie dopuszcza się tworzenia alternatywnego (równoległego rozwiązania) dedykowanego osobom z różnymi potrzebami.

**Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:**

- z ograniczeniami wzroku,
- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania e-materiału należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości użytkowników ze względu na:

#### **Ograniczenia wzroku:**

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów, możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez użytkownika tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów dla osób będących daltonistami;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru, jeśli projektowana mapa interaktywna zakłada bardzo dużo obiektów;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku lub możliwość powiększania całości, poszczególnych elementów mapy interaktywnej;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- elementy materiału powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- dodanie opisów alternatywnych do obrazów i innych elementów wizualnych, które opisują treści lub funkcje;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami w materiale;
- użytkownicy niewidomi powinni móc skorzystać z każdej funkcjonalności materiału z poziomu klawiatury.

#### **Ograniczenia słuchu:**

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;
- stosowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów multimedialnych w mapie interaktywnej;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo w materiałach filmowych i audio (jeśli takie się pojawią w zaawansowanym materiale).

#### **Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:**

- umożliwienie w menu materiału ustawienia dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;
- unikanie tworzenia dynamicznych treści, wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

#### **Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:**

- używanie prostych, stonowanych barw;
- używanie prostego języka, bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów;
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochylenia tekstu i pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby wykonania zadania.

#### **Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:**

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
- tworzenie opisowych łącz.

**Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu zaawansowanego e-materiału. Beneficjent konkursowy powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





## 5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

### Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

**Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.**

- Filmy reżyserowane z udziałem aktorów, bez użycia animacji (w tym animacji 2D) ani materiałów stockowych.
- Kamera w perspektywie trzeciej osoby (TPV).
- Interfejs użytkownika (UI):
  - Obsługa na komputerach, tabletach i smartfonach.
  - Możliwość sterowania myszką (dla wersji desktopowej).
- Interaktywność i wybory decyzyjne:
  - Punkty decyzyjne: Film musi być podzielony na segmenty zakończone punktami decyzyjnymi, które pozwalają użytkownikowi dokonać wyboru mającego wpływ na dalszy rozwój fabuły.
  - Implementacja stopklatek, które pozwalają na wybór decyzji przez użytkownika.
  - Podczas najechania kursorem na słowo wyświetla się jego tłumaczenie.
  - Przycisk do odtworzenia transkrypcji dialogów.
  - Alternatywne ścieżki fabularne: Decyzje użytkownika powinny prowadzić do różnych wyników i scenariuszy, co zwiększa zaangażowanie i umożliwia naukę poprzez konsekwencje wyborów.
  - W każdej scenie możliwość podejmowania decyzji, które mają bezpośredni wpływ na fabułę i wydarzenia.
  - Decyzje prowadzą do natychmiastowych konsekwencji lub wynikają później.
  - Na końcu każdego dnia użytkownik tworzy pisemną wypowiedź (pocztówka, SMS, list itp.) jako podsumowanie swoich działań – wymagany edytor z odpowiednim zestawem narzędzi.
- Nawigacja i kontrola nad filmem:
  - Sterowanie filmem: Użytkownik musi mieć pełną kontrolę nad podstawowymi funkcjami (play, pause, przewijanie), aby móc łatwo powtarzać lub analizować wybrane fragmenty.
  - Opcje ponownego wyboru: w przypadku wyboru błędnej odpowiedzi możliwość cofnięcia się do poprzedniego wyboru.
  - Nawigacja - użytkownik może zakończyć aplikację w dowolnym momencie i później kontynuować oglądanie filmu i podejmowanie decyzji od momentu zakończenia.
- System podpowiedzi i informacje kontekstowe:
  - Podpowiedzi i wskazówki: Możliwość aktywowania podpowiedzi w trudniejszych punktach decyzyjnych, aby pomóc użytkownikowi w dokonaniu przemyślanego wyboru.
  - Informacje kontekstowe:
    - dodatkowe informacje wyświetlane podczas kluczowych scen (np. krótkie opisy, definicje, przypisy), co wzbogaca edukacyjny charakter filmu.
    - implementacja słowniczka niemiecko-polskiego dostępnego poprzez najechanie kursorem na wyraz.
- Scenariusze edukacyjne i poziomy trudności:
  - Prezentacja filmu –kluczowe elementy tworzące strukturę nagrania, opisane w punkcie: „Opis struktury materiału”.
- Śledzenie postępów i zapisanie wyników:
  - Historia dokonanych wyborów:
    - System zapisuje wszystkie decyzje podjęte przez użytkownika, umożliwiając ich przegląd i analizę.
    - Historia wyborów jest dostępna w dowolnym momencie i przedstawiona w formie graficznej (np. jako mapa decyzji).
  - Profilowanie wyników i osiągnięć:



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- Aplikacja przechowuje wyniki użytkownika i ocenia jego postępy na podstawie dokonywanych wyborów.
- Wyniki przedstawiane w formie osiągnięć, np. liczby poprawnych decyzji, zdobytych informacji kulturowych czy ukończonych scenariuszy.
- Personalizacja przez nauczyciela:
  - Dostosowywanie punktów decyzyjnych i treści: Nauczyciel powinien mieć możliwość modyfikowania liczby punktów decyzyjnych, zmiany lub ukrywania opcji wyboru oraz wprowadzania dodatkowych informacji kontekstowych, aby dostosować film do potrzeb lekcji.
  - Tworzenie własnych scenariuszy lub zadań edukacyjnych: Możliwość dodawania własnych pytań kontrolnych lub punktów refleksji, które nauczyciel może wprowadzić między segmentami filmu, co wspiera dopasowanie do programu edukacyjnego.
- Zawartość językowa:
  - Wypowiedzi ustne i pisemne w języku niemieckim (za wyjątkiem opcji słownika).
  - Dialogi i narracja nagrane przez profesjonalnych aktorów – zróżnicowanie głosów postaci w zależności od wieku i roli.
  - Transkrypcja wszystkich wypowiedzi i opcja przetłumaczenia wybranych słów na język polski.

### Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

**Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.**

Raportowanie i statystyki:

- System raportowania wyników dla nauczycieli: Funkcja umożliwiająca nauczycielom monitorowanie wyników i wyborów uczniów, co pozwala na analizę postępów oraz skuteczności podjętych decyzji.
- Podsumowanie wyników dla użytkownika: Użytkownik powinien mieć możliwość przeglądania swoich wyborów i wyników na zakończenie filmu, co wspiera analizę podjętych decyzji i uczenie się na podstawie ich konsekwencji.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską

